

PENYELESAIAN SENGKETA HAK CIPTA DAN TRANSAKSI DALAM DUNIA METAVERSE

Hasna Romizah¹.

¹ Faculty of Law, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia. E-mail: fadzhelma@gmail.com

Abstract: Metaverse merupakan sebuah dunia virtual yang terdiri dari berbagai platform interaktif yang melibatkan aktivitas seperti permainan, sosial media, dan perdagangan digital. Dalam konteks ini, hak cipta dan transaksi menjadi isu yang kompleks karena melibatkan elemen virtual yang berbeda dengan hukum hak cipta dan sistem perdagangan konvensional. Tantangan dalam penyelesaian sengketa hak cipta dan transaksi di metaverse terkait dengan perbedaan regulasi, ketidakjelasan hak kepemilikan, dan karakteristik unik dari lingkungan virtual tersebut. Tujuan Penelitian skripsi ini untuk mengetahui penyelesaian sengketa hak cipta dalam dunia metaverse dan penyelesaian sengketa transaksi dalam dunia metaverse.

Keywords: Dispute, Metaverse, Copyright, Transactions.

Abstrak: Metode penelitian yang digunakan adalah metode hukum Normatif, yaitu penelitian yang memperoleh bahan hukum dengan cara mengumpulkan dan menganalisa bahan-bahan hukum yang berhubungan dengan masalah yang akan di bahas dengan pendekatan yuridis normatif, yakni melihat hukum sebagai norma dalam masyarakat. Penyelesaian sengketa dapat dipilih sesuai kesepakatan pihak yang bersengketa, salah satunya dengan hukum formal sebab dalam platform sendiri belum ada hukum dan peraturan yang jelas. Penyelesaian permasalahan sengketa hak cipta juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, bentuk penyelesaiannya ada dua yaitu: Litigasi dan Non Litigasi. Sedangkan penyelesaian sengketa transaksi dalam dunia metaverse: melalui mekanisme internal platform, mediasi, Arbitrase dan Penerapan undang-undang.

Kata Kunci: Sengketa, Metaverse, Hak Cipta, Transaksi.

1. Pendahuluan

Dalam era digital yang semakin maju, perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu inovasi terbaru yang sedang mengemuka adalah konsep metaverse, sebuah dunia virtual yang menyatukan realitas maya dan nyata. Metaverse menawarkan pengalaman interaktif yang menarik dengan memungkinkan pengguna berinteraksi dengan lingkungan dan pengguna lainnya menggunakan avatar digital.

Namun, dengan munculnya metaverse, juga timbul berbagai tantangan dan masalah baru yang perlu diatasi. Salah satu permasalahan yang signifikan adalah penyelesaian sengketa hak cipta dan transaksi di dalam metaverse. Seiring dengan munculnya konten digital dan transaksi ekonomi di metaverse, konflik mengenai

hak cipta dan kepemilikan konten menjadi semakin kompleks dan sulit diselesaikan.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dan menganalisis pendekatan yang efektif dalam penyelesaian sengketa hak cipta dan transaksi di dalam dunia metaverse. Kami akan mengkaji kerangka hukum yang berlaku, praktek-praktek saat ini, serta tantangan yang dihadapi dalam upaya menyelesaikan sengketa dan transaksi di metaverse. Selain itu, kami juga akan mengusulkan solusi dan rekomendasi yang berpotensi untuk memperbaiki sistem saat ini dan memberikan panduan bagi pemangku kepentingan di metaverse.

Metaverse membuka pintu bagi berbagai peluang dan potensi baru, termasuk dalam bidang hiburan, ekonomi, dan interaksi sosial. Namun, untuk dapat memanfaatkan sepenuhnya potensi metaverse, penting untuk mengembangkan kerangka hukum dan mekanisme yang efektif dalam penyelesaian sengketa hak cipta dan transaksi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang tantangan yang dihadapi serta solusi yang mungkin dalam mengatasi sengketa hak cipta dan transaksi di dunia metaverse.

Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan sumbangan penting bagi pengembangan hukum dan praktik terkait penyelesaian sengketa dan transaksi di dunia metaverse. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam membangun lingkungan yang adil, aman, dan berkelanjutan di dalam metaverse, serta menjaga keseimbangan antara kebebasan kreativitas dan perlindungan hak cipta.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif, yakni melihat hukum sebagai norma dalam masyarakat. Penelitian hukum normatif disebut juga sebagai penelitian hukum doktrinal. Pada penelitian hukum jenis ini, sering kali hukum sebagai sesuatu yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan (*law in books*) atau hukum dikonsepsikan sebagai kaidah atau norma yang merupakan tolak ukur berperilaku bagi manusia yang dianggap pantas.

Sifat penelitian dalam penulisan skripsi di sini adalah sifat penelitian deskriptif. Dimana menjelaskan atau menggambarkan jawaban atas permasalahan melalui hasil dari penelitian penulis.

Tipe penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah kekosongan peraturan. Dimana terkait penyelesaian sengketa hak cipta dan transaksi dalam dunia metaverse belum ada peraturan yang secara resmi mengaturnya. Dengan memuat deskripsi yang diteliti berdasarkan tinjauan pustaka yang dilakukan dengan cermat dan mendalam.

Jenis bahan hukum terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, bahan hukum tersier, dan bahan hukum online. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum dalam penelitian ini adalah melalui peraturan perundang-undangan dan studi kepustakaan (library research).

3. Penyelesaian Sengketa Hak Cipta di Dunia Metaverse

Dalam dunia *Metaverse* terdapat potensi pelanggaran hak cipta terutama terkait konten yang dihasilkan oleh pengguna. Sulitnya mengidentifikasi pemilik hak cipta dalam dunia *Metaverse* menjadi salah satu tantangan dalam penyelesaian sengketa. Selain itu, sifat terbuka dari dunia *Metaverse* juga memungkinkan pengguna lain untuk mengakses dan menggunakan konten tanpa izin dari pemilik hak cipta.

Penyelesaian sengketa hak cipta di dunia *Metaverse* dapat dilakukan melalui beberapa cara. Pertama, peraturan dan ketentuan pengguna (*Terms of Service*) dapat digunakan sebagai langkah awal untuk mencegah pelanggaran hak cipta. Pengguna harus mematuhi ketentuan yang ditetapkan oleh platform *Metaverse* terkait hak cipta dan penggunaan konten orang lain.

Alternatif penyelesaian sengketa hak cipta di dunia *Metaverse* adalah dengan melakukan identifikasi karya dan pencipta. Langkah ini penting untuk

memastikan keaslian karya dan pemilik hak cipta. Jika terjadi sengketa, perundingan antara pihak yang bersengketa dapat dilakukan untuk mencapai kesepakatan damai. Dalam hal terjadi pelanggaran hak cipta yang serius, *DMCA Takedown* dapat digunakan untuk menghapus konten yang melanggar hak cipta.

Selain itu, penyelesaian sengketa hak cipta di dunia *Metaverse* dapat melibatkan pengadilan virtual atau arbitrase virtual. Pengadilan virtual dapat memberikan putusan yang mengikat para pihak yang bersengketa, sementara arbitrase virtual melibatkan pihak ketiga yang independen sebagai hakim virtual.

Dunia *Metaverse* memiliki potensi besar untuk terjadinya sengketa hak cipta akibat semakin banyaknya konten yang dihasilkan di dalamnya. Penyelesaian sengketa hak cipta di dunia *Metaverse* dapat dilakukan melalui peraturan dan ketentuan pengguna, identifikasi karya dan pencipta, perundingan, serta pengadilan atau arbitrase virtual. Diperlukan kerjasama antara platform *Metaverse*, pencipta, dan pengguna untuk menciptakan lingkungan yang adil dan melindungi hak cipta dalam dunia *Metaverse*. Lebih lanjut, peraturan perundang-undangan terkait hak cipta di dunia digital perlu dikembangkan agar dapat mengakomodasi kompleksitas dan perkembangan dunia *Metaverse*.

Saat ini peraturan perundang-undangan di Indonesia belum memberikan ketentuan yang jelas dan spesifik mengenai kepemilikan dan perlindungan hukum di dunia digital, khususnya terkait dengan karya seni digital. Namun demikian, pengaturan mengenai penautan karya digital dapat mengacu pada peraturan perundang-undangan yang berlaku, salah satunya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

4. Penyelesaian Sengketa Transaksi Dalam Dunia Metaverse

Metaverse adalah ruang virtual yang menghubungkan pengguna dalam berbagai pengalaman, menghapus batas antara dunia nyata dan dunia virtual. Di dalam *Metaverse*, terdapat berbagai transaksi, termasuk perdagangan aset kripto seperti NFT, pembelian aset digital, dan pertukaran mata uang virtual. Namun, keberadaan *Metaverse* juga menimbulkan sengketa transaksi yang berbeda dari sengketa di dunia nyata.

Di dunia *Metaverse*, terjadi berbagai transaksi digital, termasuk pembelian aset digital, jasa virtual, pertukaran mata uang virtual, dan transaksi keuangan lainnya. Transaksi ini sering kali menggunakan teknologi *blockchain* dan *smart contract* untuk mengamankan dan melaksanakan kesepakatan.

Sengketa transaksi dalam dunia *Metaverse* dapat timbul dari berbagai masalah, seperti penipuan, kehilangan aset, pelanggaran kontrak, dan perselisihan antara pengguna. Selain itu, keamanan, legalitas, kepercayaan, dan teknologi juga menjadi permasalahan yang harus diatasi.

Penyelesaian sengketa dalam dunia *Metaverse* dapat dilakukan melalui beberapa cara. Perjanjian kontrak yang jelas dan memiliki mekanisme penyelesaian sengketa dapat membantu mengurangi potensi sengketa. Mediasi dan arbitrase merupakan alternatif penyelesaian sengketa yang efisien dan dapat digunakan dalam konteks *Metaverse*.

Hingga saat ini, peraturan terkait sengketa transaksi dalam dunia *Metaverse* masih belum sepenuhnya mapan dan bergantung pada masing-masing platform *Metaverse* yang digunakan. Beberapa platform telah mengeluarkan kebijakan

dan mekanisme penyelesaian sengketa internal. Di tingkat negara, beberapa negara telah membahas peraturan dan undang-undang yang berkaitan dengan transaksi di dunia *Metaverse*.

Penyelesaian sengketa transaksi dalam dunia *Metaverse* merupakan tantangan yang kompleks, karena sifat virtual dan global dari platform tersebut. Legalitas, keamanan, dan kepercayaan menjadi fokus utama dalam mengatasi sengketa tersebut. Peraturan terkait sengketa di dunia *Metaverse* masih berkembang, dan pengguna harus memahami kebijakan dan peraturan di platform yang mereka gunakan. Mediasi dan arbitrase dapat menjadi solusi efektif dalam menyelesaikan sengketa transaksi dalam dunia *Metaverse*. Lebih lanjut lagi, kerjasama antara platform, pengguna, dan regulator diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang adil dan aman dalam dunia *Metaverse*.

5. Penutup

Kesimpulan

Penyelesaian sengketa hak cipta di dunia metaverse untuk sementara merujuk pada UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, ada dua bentuk penyelesaian yaitu:

Litigasi

Litigasi adalah proses penyelesaian sengketa melalui jalur hukum. Pengadilan yang berwenang dalam penyelesaian sengketa hak cipta adalah pengadilan niaga. Dilakukan dengan mengajukan gugatan di pengadilan niaga domisili tergugat.

Non Litigasi

Mediasi

Mediasi adalah proses penyelesaian sengketa di mana mencapai kesepakatan dengan bantuan seorang mediator yang netral.

Arbitrase

Arbitrase adalah proses penyelesaian sengketa yang melibatkan seorang arbiter atau hakim yang netral.

Negosiasi

Negosiasi adalah proses penyelesaian sengketa di mana para pihak mencapai kesepakatan tanpa bantuan pihak ketiga.

Pilihan penyelesaian sengketa yang tepat tergantung pada kebutuhan dan preferensi para pihak yang bersengketa serta kompleksitas kasus.

Saran

- a. *Saran Penyelesaian Sengketa Hak Cipta di Dunia Metaverse*
 - 1) Menyediakan kebijakan yang jelas, termasuk mengenai sengketa hak cipta dan transaksi.
 - 2) Menerapkan sistem keamanan yang kuat untuk melindungi data dan informasi pengguna dari serangan cyber dan tindakan kriminal.
 - 3) Menciptakan sendiri sistem penyelesaian khusus untuk sengketa yang terjadi dalam dunia *metaverse*.
 - 4) Memberikan edukasi atau panduan kepada pengguna mengenai cara menggunakan platform dan menghindari terjadinya sengketa.
 - 5) Melakukan audit secara rutin, untuk menemukan masalah atau pelanggaran sejak dini sehingga dapat diatasi dengan cepat.
- b. *Saran Penyelesaian Sengketa Transaksi dalam Dunia Metaverse*

- 1) Menggunakan *Smart Contract*, yaitu kontrak digital yang dapat diprogram untuk menyelesaikan sengketa tersebut secara otomatis berdasarkan ketentuan yang telah ditentukan sebelumnya.
- 2) Menggunakan *Blockchain*, yaitu teknologi yang memungkinkan transaksi dilakukan secara aman dan terdesentralisasi, mencatat dan memverifikasi transaksi serta memfasilitasi penyelesaian sengketa.
- 3) Membuat perjanjian tertulis yang jelas dan transparan, mencakup semua detail transaksi, dan disepakati oleh kedua belah pihak.

Dalam penyelesaian sengketa transaksi di dunia *metaverse*, penting untuk memperhatikan hak dan kepentingan kedua belah pihak serta menggunakan mekanisme yang adil dan transparan.

Daftar Pustaka

- Adytiansyah, Nanda. 2022. *Memahami Metaverse & Sistem Pendukungnya (Implementasi Meta Court)*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Amiruddin, Zainal Asikin. 2008. *Pengantar Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Amriani, Nurnaningsih. 2012. *Mediasi Alternatif Penyelesaian Sengketa Perdata di Pengadilan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Chomzah, Ali Achmad. 2003. *Seri Hukum Pertanahan III Penyelesaian Sengketa Hak Atas Tanah dan Seri Hukum Pertanahan IV Pengadaan Tanah Instansi Pemerintah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum & HAM RI, (<https://dgip.go.id/menu-utama/hak-cipta/pengenalan>), diakses 13 Maret 2023.
- Husni, M. Arbitrase Sebagai Alternatif Penyelesaian Sengketa Bisnis di Luar Pengadilan, *Jurnal E-quality*, Vol. 13 No. 1.
- Jannah, Maya. 2018. Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Haki) Dalam Hak Cipta Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Advokasi6*, no. 2, 55–72. DOI: <https://doi.org/10.36987/jiad.v6i2.250>.

- Nader, Laura & Todd Jr, Harry F. 1978. *The Disputing Process Law in Ten Societies*. New York: Columbia University Press.
- Pruitt, D. G., & Rubin, J. Z. 2004. *Konflik Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmadi, Takdir. 2011. *Mediasi Penyelesaian Sengketa Melalui Pendekatan Mufakat*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saidin. 2019. *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual*. Depok: PT Raja Grafindo.
- Soemarsono, L.R., & Dirkareshza, R. 2021. Di Media Sosial the Urgence of Copyright Law Enforcement on Content Makers in Using Song on Social Media. *Jurnal USM Law Review*4, no. 2, 30.
- Sunaryo, Sidik. 2016. *Pedoman Penelitian Hukum*. Malang: Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Malang.
- Tim Redaksi Bp. 2018. *Undang-Undang Hak Cipta, Paten Dan Merk*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- Yulia, A., Duana, R., & Herlina, N. 2022. Pengaruh Nft Terhadap Perlindungan Hak Cipta Dan Dampaknya Terhadap Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi*10.
- Anwary, Ichsan, 2022, *The Role of Public Administration in combating cybercrime: An Analysis of the Legal Framework in Indonesia*, "International Journal of Cyber Criminology Vol 16 No 2 : 216-227, <https://cybercrimejournal.com/menuscript/index.php/cybercrimejournal/article/view/135>
- Anwary, Ichsan, 2023, *Exploring the Interconnectedness Between Public Administration, Legislative Systems, and Criminal Justice: A Comparative Analysis of Malaysia and Indonesia*, "International Journal of Criminal Justice Science Vol 18 No 1 : 172-182, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/616/>
- Anwary, Ichsan, 2022, *Evaluation of the Effectiveness of Public Administration Policies in the Development of Stringent Legal Framework: An Analysis of the Criminal Justice System in Indonesia*, "International Journal of Criminal Justice Science Vol 17 No 2 : 312-323, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/613/>
- Efendi, Jonaedi, Johnny Ibrahim.2016. *Metode Penelitian Hukum Normatif &Empiris*. Jakarta. Kencana.

- Erlina, *Implementasi Hak Konstitusional Perempuan dalam Peraturan Perundang-undangan di Indonesia*, Jurnal Konstitusi Vol 1 No 1 : 2015
- Erliyani, Rahmida. 2020. *Metode Penelitian dan Penulisan Hukum*. D.I Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Faishal, Achmad, Suprpto, Laws and Regulations Regarding Food Waste Management as a Function of Environmental Protection in a Developing Nation , “International Journal of Criminal Justice Sciences” Vol 17 No 2 : 2022, 223-237, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/547>
- Firdaus, Muhammad Ananta. *Pelaksanaan Peraturan Daerah Tentang Larangan Kegiatan Pada Bulan Ramadhan di Kota Banjarmasin*. “Badamai Law Journal” Vol 3 No 1 : 2018
- Firdaus, Muhammad Ananta. Formulasi Kebijakan Pelaksanaan Perlindungan Kawasan Sempadan Sungai Di Kota Banjarmasin, “Jurnal Ius Constituendum”Vol 6 No 2 : 2021.
- Firdaus, Muhammad Ananta, Mursalin, Arisandy. *Efektivitas Pengaturan Kawasan Sempadan Sungai dengan Sosial Budaya Masyarakat di Kota Banjarmasin*, Banua Law Review Vol 4 No 2: 2022
- Gozali, Djoni Sumardi, Identifying the Prevalence of Cybercrime in Indonesian Corporations: A Corporate Legislation Perspective, “International Journal of Cyber Criminology”, Vol 17 No 1: 1-11, 2023, <https://cybercrimejournal.com/menuscript/index.php/cybercrimejournal/article/view/130>
- Haiti, Diana, Syaufi, Ahmad, Fahmanadie, Daddy, Dipriana, Aulia Pasca, Law Enforcement Against Perpetrators of the Crime of Burning Peatlands in Banjar Regency, “Lambung Mangkurat Law Journal, Vol 7 No 2, 2022: 197-207, <http://lamlaj.ulm.ac.id/web/index.php/abc/article/view/296>
- Haiti, Diana, Firdaus, M.Ananta, Apriana, Adistia Lulu, Application of Restorative Justice Values in the Settlement of Medical Malpractice Cases, “PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology, Vol 18 No 7, 2021: 1852-1865, <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/8045>
- Mispansyah, Nurunnisa, Erniyati, Tiya, Criminalization of Freedom of Assembly in Indonesia, *Islamic Research*, Vol 6 No 2, 2023: 93-103, <http://jkpis.com/index.php/jkpis/article/view/192>
- Nurunnisa, Erliyani, Rahmida, Hermawan, Gilang Fitri, Abdelhadi, Yehia Mohamed Mostafa, *Implications of Annulment of Marriage on the Distribution of Joint Assets*

according to the Compilation of Islamic Law and National Law, “Syariah: Jurnal Hukum dan Pemikiran”, Vol 23 No 1, 2023: 1-23, <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/syariah/article/view/9523>

Nurunnisa, *Filsafat Pemidanaan Anak di Indonesia*, “Jurnal Pembangunan Wilayah dan Masyarakat”, Vol 23 No 1, 2023: 1-23, <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/syariah/article/view/9523>

Putra, Eka Kurniawan , Tornado, Anang Shophan, Suprpto, *Jangka Waktu Pengajuan Pra Peradilan terhadap Objek Penghentian Penyidikan*, “JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah”, Vol 8 No 3, 2023: 2968-2986, <http://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/26299>

Suprpto, and Faishal, Achmad, *Highlighting the legislation concerning environmental protection and the promotion of sustainability within Indonesia*, “International Journal of Criminal Justice Sciences” Vol 17 No 2 : 2022, 210-222, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/540>

Usman, Rachmadi, *Exploration of nexus between legal liability and corporate fraud: where do business laws and criminology converge?,” International Journal of Criminal Justice Sciences*”, Vol 18 No 1: 232-243, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/623>